



JANKE

Tiefminen-Golem Rang 20

Sonderfähigkeit: Janke startet die Legende im **Transport-Modus**. Ist Janke im Transport-Modus, kann es die Aktion **“Erz gefunden?”** wählen und in den **Bohr-Modus** wechseln. Dies kostet es **1 Stunde**. Jedes Mal, wenn Janke seinen **Tag beendet**, ändert es seinen Modus (von Transport zu Bohren bzw. umgekehrt).

Ablage für beliebig viel Gold und Edelsteine

Stärkpunkte

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----

Willenspunkte

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20						



Diese Fan-Heldentafel gestaltete ich 2020, vermutlich voller Vorfreude auf die Düsternen Zeiten. Ich fand in den Untiefen meines Laptops... öhm... verwinkelten Archivs auch noch eine zweite Variante, deren Sonderfähigkeit einer älteren Idee zu Merrik entsprach. Ihr findet sie auf der nächsten Seite. Sie hat thematisch kaum mit Tiefminen-Golems zu tun.

TRANSPORT

Transport-Modus:

Vorteil (Laufen): Janke erhält nach seiner Aktion „Laufen“ jeweils 1 Willenspunkt pro **überquertes** Feld. *Beispiel: Janke läuft 4 Schritte weit. Dann erhält es 3 Willenspunkte.*

Nachteil (Kämpfen): Janke wirft in jeder Kampfrunde nur 1 Würfel.

BOHREN

Bohr-Modus:

Vorteil (Kampf): Janke wirft im Kampf so viele orange Würfel, wie seine Willenspunkte-Anzeige angibt (3/4/4).

Nachteil (Laufen): Janke muss **vor** jedem seiner Schritte 2 Willenspunkte abgeben. Es kann sich dadurch nicht auf 0 Willenspunkte bringen.

Befindet sich Janke einmal im Bohr-Modus, bleibt es für den Rest des Tages darin. Wenn Janke seinen Tag im Transport-Modus beendet, steckt es also für den gesamten nächsten Tag im Bohr-Modus fest und kann sich nur unter grossen WP-Kosten fortbewegen. Verhindert dies, indem ihr 1x pro Tag die Aktion „Erz gefunden?“ ausführt.



Ablage für
beliebig viel
Gold und Edelsteine



Stärkepunkte



1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14



JANKE

Tiefminen-Golem Rang 20

Sonderfähigkeit: Wann immer Janke eine Anzahl Willenspunkte erhalten würde, darf es seine **Würfel-Scheibe** bis zu so viele Felder über seine **Würfelkarte** bewegen. Wann immer Janke eine Anzahl Willenspunkte ausgeben oder verlieren würde, muss es die **schwarze Scheibe** so viele Felder auf kürzestem Weg über seine Würfelkarte auf sich zu bewegen.



Jankes aktuelle Würfelanzahl wird durch seine Würfel-Scheibe angegeben.

Die Würfel-Scheibe startet auf dem rechtesten Feld.

Die schwarze Scheibe startet auf dem linken Feld.

Erreicht die schwarze Scheibe die Würfel-Scheibe, verliert Janke 1 Stärkepunkt und darf die Würfel-Scheibe bis zu drei Felder weit über die Würfelkarte bewegen.

Hat Janke nur noch 1 Stärkepunkt, muss es dann seinen Tag beenden.

Wenn Janke seine Willenspunkte auf einen bestimmten Wert erhöhen oder senken würde (z.B. in Sturmtal), geschieht... nichts.

Jankes Willenspunkte-Wert gilt **immer** als 14 und kann weder erhöht noch gesenkt werden.